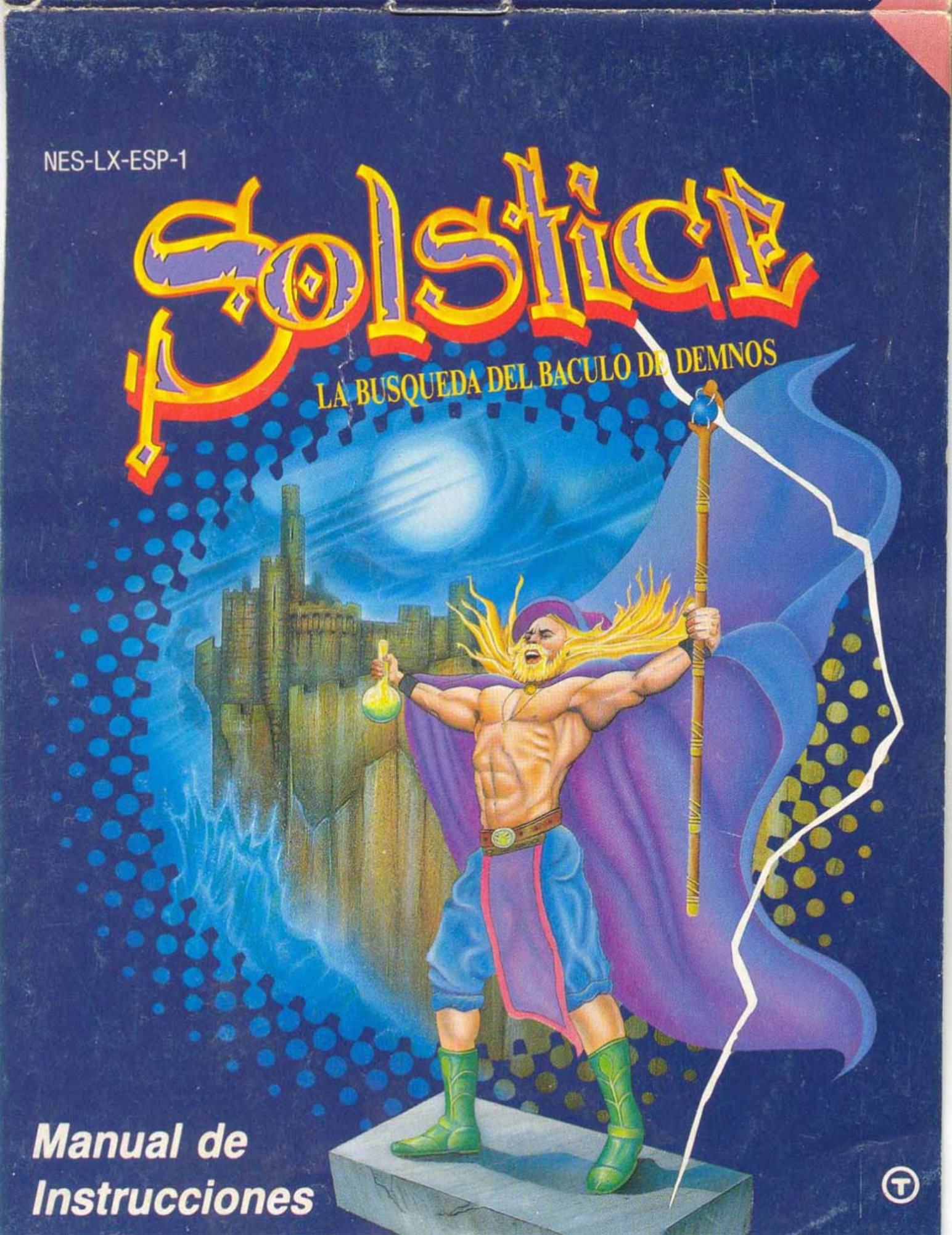
NES-LX-ESP-1

Solstice

LA BUSQUEDA DEL BACULO DE DEMNOS



Manual de Instrucciones

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

*Este video juego solo puede ser utilizado con el NES-Versión Española (modelo: NESE-001)

PRECAUCIONES

1) Este es un cartucho de alta precisión. No lo guardes en sitios muy calientes o muy frios.
   No lo golpees ni lo dejes caer. No lo desmontes.
2) No toques las conexiones, ni las humedezcas o ensucies, ya que esto podria dañar el cartucho y/o la consola.
3) No lo limpies con bencina, aguarrás, alcohol u otros disolventes similares.
4) Guarda el cartucho en su funda protectora cuando no lo estés usando.
5) Comprueba siempre que el extremo del cartucho no contenga cuerpos extraños antes de introducirlo en la consola.

NOTA: En interés de la mejora del producto, el diseño y las especificaciones de Nintendo Entertainment System están sujetas a cambio sin previa notificación.

⚠ ADVERTENCIA ⚠

NO USAR CON UNA TELEVISION DE PROYECCION FRONTAL O TRASERA

No uses una televisión de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System («NES») y tus juegos NES. La pantalla de tu televisión con proyección puede quedar dañada permanentemente si juegas en ella videojuegos con escenas fijas. Puede ocurrir un daño similar si colocas un videojuego en pausa. Si usas una televisión con proyección con juegos NES, Nintendo no será responsable de los daños. Esta situación no viene causada por un defecto en el/los juego/s NES; otras imágenes fijas o repetitivas pueden causar un daño similar a una televisión con proyección. Consulta a un comerciante de TV para una mayor información.

Gracias por elegir el cartucho SOLSTICE★ para tu Nintendo Entertainment System™.

Por favor, lee cuidadosamente este folleto para poder disfrutar más de tu nuevo juego, y luego guárdalo para futuras consultas.

INDICE

- *La leyenda de Kâstleröck* 4
- *Cómo utilizar el control* 5
- *La búsqueda del Báculo de Demnos* 7
- *El viaje a través de Kâstleröck* 11
- *Cómo ganar* 19

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd.
★SOLSTICE is a trademark of Software Creations (ROM Developments) Ltd.
NES Program: ©1989 Software Creations (Rom Developments) Ltd.
Package Design: ©1990 CSG IMAGESOFT INC.
Licensed from Software Creations (Rom Developments) Ltd.

LA LEYENDA DE KÂSTLERÖCK*

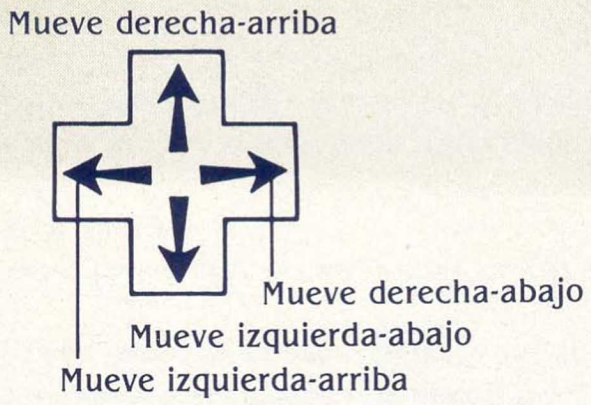
Cuando la oscuridad se desliza por la tierra, sobre la malvada mano del mal,
antes de que la oscuridad haya llegado al corazón del hombre,
recuerda las palabras de la leyenda perdida.

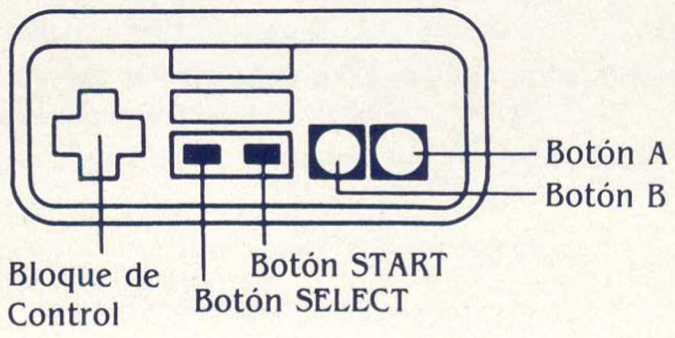
Dentro de los custodiados muros de Kâstleröck,
se esconde una esperanza para el hombre en las ancestrales salas.
Oculto a salvo de los ojos del mal permanece el polvoriento Báculo de Demnos...

Cada cien años al salir la luna llena, en el cielo del solsticio de invierno, surgirá la magia que oculta el báculo revelándose a cualquiera que la quiera coger...

**** Extracto del antiguo poema rúnico traducido por Shadax el Mago.***

COMO UTILIZAR EL CONTROL





PANTALLA DE JUEGO

Botón A:	*Púlsalo para saltar.*
Botón B:	*Púlsalo para coger y lanzar objetos.*
Botones A + B:	*Pulsa ambos para saltar y coger un objeto a la vez.*
Botón START:	*Púlsalo para empezar el juego o activar una poción.*
Botón SELECT:	*Púlsalo para acceder a la pantalla de selección.*
Bloque de control:	*Púlsalo para moverte en cualquier dirección.*

PANTALLA DE SELECCION

Botón A:	*Púlsalo para ver el mapa o las estadísticas.*
Bloque de control:	*Púlsalo para seleccionar una opción (las pociones sólo pueden activarse en la Pantalla de Juego).*
Botón SELECT:	*Púlsalo para volver a la pantalla de juego.*

LA BUSQUEDA DEL BACULO DE DEMNOS

Mientras se elevaba la luna llena sobre Kâstleröck en la víspera del solsticio de invierno, Morbius, el Malvado, transformó su cara en una malvada mueca y continuó preparándose para el ritual, ofreciendo en sacrificio a una muchacha a las fuerzas del mal para conseguir a cambio dominar todo el mundo. "Pero ésta no es una chica corriente," pensó en su negra y retorcida mente, "es la hermosa princesa Eleanor de Arcadia, el país de mi implacable enemigo." Esto era demasiado perfecto, demasiado perfecto.

Ni siquiera el báculo de Demnos se interpuso en su camino. Durante años sus espías habían utilizado los más increíbles métodos para encontrarlo, y si ellos no lo habían conseguido seguramente nadie podría. Además, con o sin el báculo mágico su plan funcionaría. Con o si él podría invocar al supremo símbolo del mal, el Barón Negro de la Oscuridad. Entonces todos estarían obligados a arrastrarse a sus pies. Podría convertir el mundo en una mortífera oscuridad de la que nunca saldría. Todo estaba preparado. ¡Nadie podría pararlo ahora!

La temible fortaleza de Kâstleröck había estado mucho tiempo guardada fuertemente por Morbius. Construida en lo alto de una montaña, surgiendo del Mar de Las Lágrimas había resistido el asedio de muchos ejércitos durante siglos.

Rumores de salas y pasadizos secretos protegidos por la temible magia negra y por bestias feroces devoradoras de hombres penetraron en la leyenda gracias a los relatos de los pocos afortunados que pudieron escapar de las torturas de Morbius. Aún temblaban al describir las temidas Cuevas de las Almas Vivientes, un laberinto interminable de catacumbas excavadas en la dura piedra situada bajo los muros del castillo. Las palabras temblaban en su boca al hablar de las cuatro torres de la muerte del castillo principal, como si con la sola mención fueran a verse transportados allí por acción de la magia negra de Morbius.

Los más valientes se aterrorizaban al oir hablar de las terribles torturas en los Jardines del Dolor y los Jardines de la Sangre al oeste del castillo. Las mujeres y los niños lloraban cuando les narraban los horrores a los que se vieron sometidos los confiados que caminaban por los muros que protegían la Torre de las Lágrimas de Kâstleröck. Y no hay palabras para describir los gritos de terror que lanzaban aquellos que se perdían en las Minas de la Locura, y de los que nunca más se supo.

Pero no hay nada comparable a la zona oriental del castillo donde está la Torre del Terror Final rodeada de los repugnantes Jardines de Piedra, llenos de muros construidos, según se dice, con los huesos de las desafortunadas víctimas de Morbius. Se sabía muy poco de dicha Torre. Muchos creían que era el refugio secreto de Morbius. Ciertamente de aquí partieron sus maléficos poderes; durante mucho tiempo hizo que una nube negra lo cubriera todo, extendiéndose por todo el reino, y que ocultara cualquier rayo de sol.

El viejo hechicero Shadax se detuvo al pie de la gran colina de Kâstleröck y se quedó mirando la gran oscuridad que se cernía sobre él. Habiendo navegado por el Mar de Las Lágrimas, concentró su mente en la tarea que tenía que ejecutar. Conocía una entrada secreta al castillo, un pasadizo que ni el mismo Morbius conocía. Lo descubrió al traducir los antiguos mapas rúnicos que encontró en la Biblioteca de los Oráculos en los confines de Arcadia. Pero también sabía que entrar no iba a resultarle difícil. Despues de todo, Morbius no esperaba que alguien quisiera entrar a Kâstleröck.

Menos mal que su disfraz pondría a su favor el elemento sorpresa, que tanto necesitaba. Después de todo, quién podría sospechar que un débil anciano pudiera suponer una amenaza en un lugar tan temible. Pero no era el anciano desvalido que aparentaba. Su verdadera identidad estaba oculta bajo la mugrienta capa y el viejo sombrero, y así permanecería hasta que dispusiera de la fuerza que necesitaba para enfrentarse a Morbius. Ya que, aunque Shadax era bastante poderoso, aún no estaba preparado para derrotar a las fuerzas del mal que aumentaban diariamente. Para ello necesitaba al más fuerte de los aliados; necesitaba el poder del báculo de Demnos.

Según la leyenda, este báculo había permanecido durante mucho tiempo oculto en el fuego místico del mítico reino elfo de Old Earth.

Y la misma leyenda sostenía que aquel que poseyera esta arma mágica reinaría en cielo y tierra. Cómo había llegado hasta las manos del hombre es una historia demasiado larga como para ser contada aquí, pero en manos de los ancianos reyes de Arcadia había procurado siglos de paz y prosperidad.

Sin embargo, hace muchos años, por miedo a que cayera en poder del malvado Morbius, el báculo se dividió en seis piezas, se lanzó sobre ellas un hechizo de invisibilidad y fueron escondidas por todos los rincones del continente. Al menos eso era lo que creía la gente. Pero una vez más, Shadax sabía algo que su enemigo desconocía.

De ser ciertos los antiguos poemas rúnicos, las piezas del báculo habrían sido escondidas en el único sitio donde a Morbius no se le hubiera ocurrido buscar: en su propio castillo. Y sólo una vez cada cien años se rompería el hechizo, lo que haría que las piezas del báculo volvieran a ser visibles al ojo humano; en el solsticio de invierno, cuando la luna llena se elevara. Esto es en caso de que los poemas fueran ciertos... si pudiera encontrar el lugar donde están escondidas las piezas... si, si, si...

Pero no había tiempo para detenerse a pensar. Morbius había lanzado a la mayoría de sus fuerzas por todo el reino para buscar las piezas del báculo, por lo que Kâstleröck había quedado desguarnecido. Si hay un momento en el que Shadax podía tener éxito, el momento era éste. Era la oportunidad que Shadax había estado esperando para reclamar su puesto como rey entre los hombres, o desaparecer anónimamente en los abismos de la historia.

EL VIAJE A TRAVES DE KÂSTLERÖCK

Shadax, armado tan sólo con algunas pociones mágicas y un mapa mágico, deberá adentrarse a través de más de 250 habitaciones de Kâstleröck buscando las seis piezas del Báculo de Demnos. Solamente después de que el Báculo haya sido reconstruido habrá alguna esperanza para defenderse del despiadado Morbius y liberar a la Princesa Eleanor.

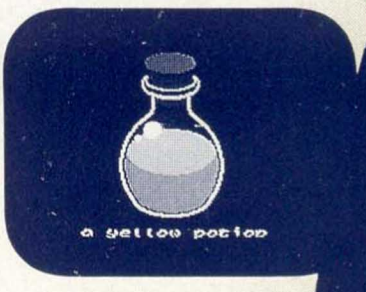
LAS POCIONES MAGICAS

Hay cuatro pociones diferentes, cada una de ellas con propiedades únicas. Las pociones se guardan en redomas que aparecen en la pantalla de selección. Cada redoma puede contener hasta cuatro de estas pociones (al principio hay sólo dos dosis en cada redoma, pero puedes encontrar muchas más durante el juego). Mientras una redoma está llena, no pueden añadirse más pociones. Puedes utilizar varias pociones a la vez en una determinada habitación. Pero recuerda, cada vez que abandones una habitación, el efecto de todas las pociones desaparecerá.

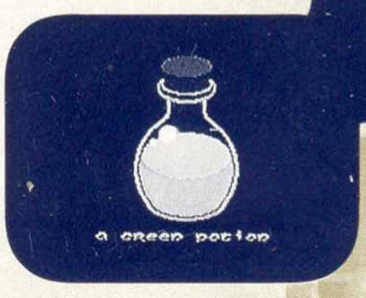
Poción Azul (El escudo de vida):
Esta poción mágica te proporciona inmunidad contra los enemigos y sus armas.

Poción Púrpura (El elixir de la destrucción):
Esta poción destruye a todos los enemigos que se encuentren en la habitación.

Poción Amarilla (El Guardián del Tiempo):
Esta poción para el tiempo, congelando todos los objetos que se estuviesen moviendo en ese instante (no obstante, puedes moverlos o incluso cogerlos).



Poción Verde (Los ojos del ciego):
Esta poción crea un hechizo que hace que todos los objetos invisibles aparezcan repentinamente.



Para usar una poción, primero pulsa el botón SELECT para entrar en la pantalla de Selección. Entonces usa el bloque de control para elegir una de las cuatro pociones. Vuelve a pulsar SELECT para volver a la pantalla del juego, y pulsa START para activar la poción. El poder de una poción sólo durará el tiempo que permanezcas en la habitación. Si deseas activar otra poción en la misma habitación, repite el proceso arriba mencionado.

EL MAPA MAGICO

Este mapa guarda una crónica de cada una de las habitaciones en las que Shadax había entrado e indica todas las salidas posibles (algunas habitaciones pueden tener salidas secretas que aparecen en el mapa, pero que no aparecen en el juego hasta que no hagas algo). Las habitaciones sólo aparecen en el mapa después de que Shadax haya entrado en ellas. El mapa se encuentra en la pantalla de Selección, a la que puedes llegar pulsando el botón SELECT. Cualquier habitación que aparezca en el mapa rodeada de una línea blanca tiene otras habitaciones a su alrededor. Si pulsas el botón A mientras miras el mapa, éste te mostrará el número de habitaciones en las que has entrado y el porcentaje que representan, más el número total de objetos mágicos que has encontrado (como pociones, piezas del báculo, etc.).

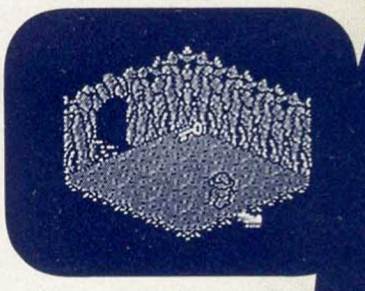
LAS BOTAS MAGICAS DE LOS ELFOS

Estas botas permiten a Shadax saltar más alto que al principio del juego. Es esencial que las encuentre si quiere completar la búsqueda.

LAS CUATRO LLAVES

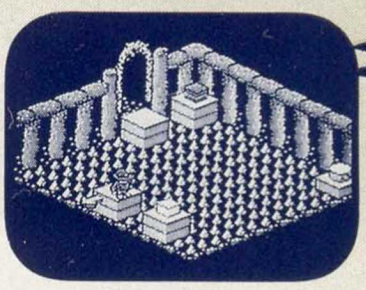
Hay cuatro llaves ocultas en Kâstleröch. Para acabar la misión con éxito, Shadax tendrá que encontrarlas. Cada vez que el mago encuentre una llave, ésta se hará visible en la pantalla de selección. Estas llaves mágicas permiten a Shadax entrar en habitaciones anteriormente infranqueables. Cada llave tiene uno de los siguientes objetivos:

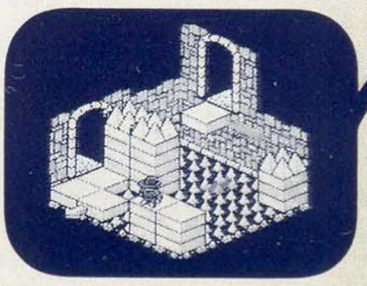
- Hacen aparecer bloques en habitaciones vacías.
- Hacen aparecer puertas en muros sólidos.

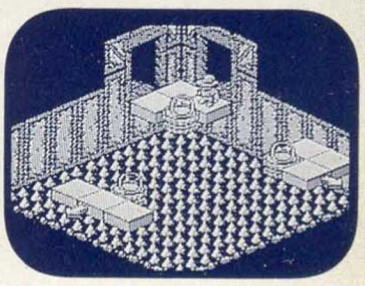


BLOQUES Y BOLAS DE CRISTAL

Hay bloques que se mueven en muchas de las habitaciones del castillo. Algunas veces caen desde arriba, y otras veces se encuentran en el suelo. Shadax puede utilizar estos bloques para pasar de una habitación a otra. Los bloques pueden cogerse saltando sobre ellos y pulsando el botón B. Pueden ser transportados a cualquier lugar de una habitación y arrojados de nuevo al suelo pulsando por segunda vez el botón B. También se pueden mover por el aire pulsando simultáneamente los botones A y B, y pulsando B de nuevo para lanzarlos al aire. Los bloques que caen desde arriba pueden ser congelados para utilizarlos como escalera (mediante la poción amarilla). Otros bloques pueden ser utilizados como escudo contra las terribles víboras de la gran pirámide o de otros enemigos del viejo mago. Sin embargo, en la mayoría de los casos no ofrecen protección contra las mortíferas espinas que cubren el suelo de muchas de las habitaciones de Kâstleröck. Shadax puede transportar las bolas de cristal por el aire, pero en la mayoría de los casos no se pueden coger ni llevar.

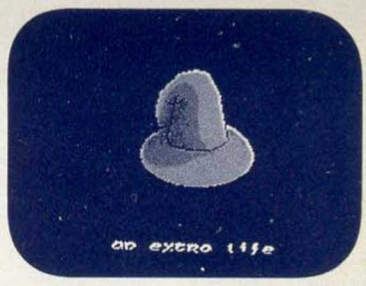






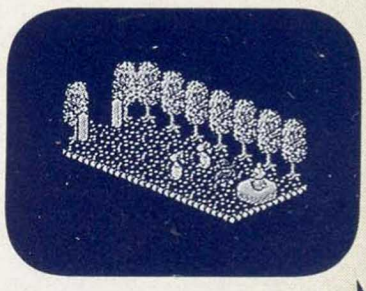
LOS SOMBREROS DE LA VIDA

Hay muchos sombreros azules esparcidos por el castillo. Cuando Shadax coge uno, consigue una vida extra. Puede coger tantos sombreros como encuentre. La Pantalla de Selección muestra el número de vidas que le quedan al mago. Aunque la pantalla sólo muestre hasta un total de diez sombreros al mismo tiempo, Shadax puede coger y utilizar más.



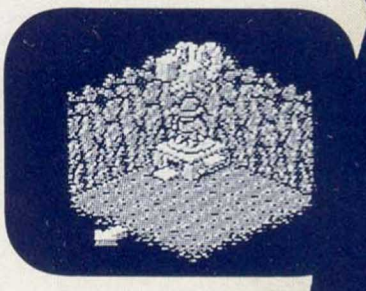
BOMBAS

En varias habitaciones hay bombas que pueden explotar provocando agujeros en los sólidos muros, lo que permite el paso a habitaciones anteriormente inaccesibles. Sin embargo, Shadax tendrá que buscar los detonadores de las bombas en las habitaciones contiguas.



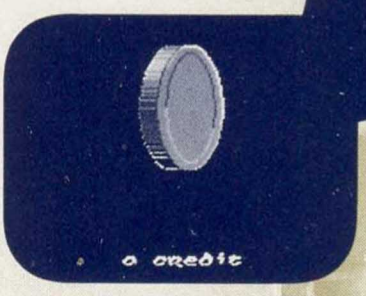
LAS SALIDAS

Algunas habitaciones tienen salidas que permiten el acceso exclusivo a algunas zonas del castillo de Kâstleröck. Para que Shadax las atraviese, colócate encima y pulsa el botón B. El mago desaparecerá y será transportado a otra pantalla.



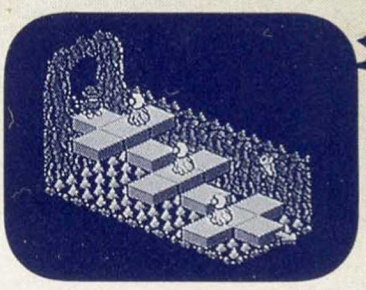
LAS MONEDAS

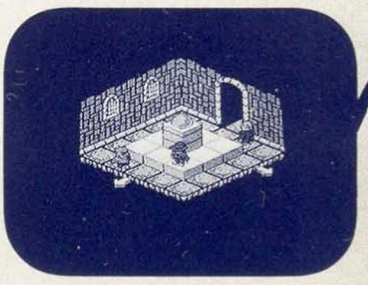
Estas monedas permiten a Shadax utilizar la opción de continuar para volver al instante preciso en el que perdió todas las vidas durante el transcurso de una partida normal, librándose así de la tediosa tarea de empezar desde el principio. Las monedas se encuentran en varias de las salas del castillo.

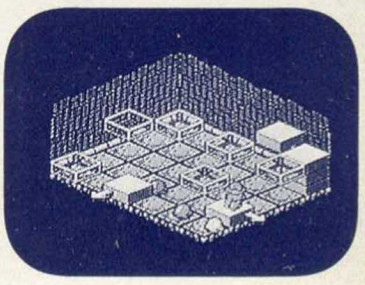


LOS PELIGROS DE KÂSTLERÖCK

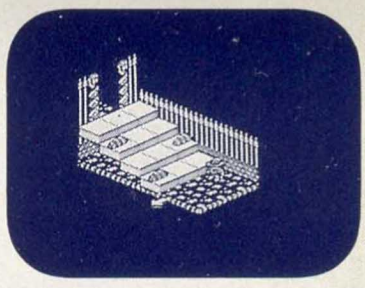
Las habitaciones y suelos de Kâstleröck están llenos de peligros. Muchos de los suelos están cubiertos de púas venenosas y mortíferos monstruos que andan siempre acechando en la oscuridad, esperando a que se acerque el mago. Además de estas criaturas también encontrarás:

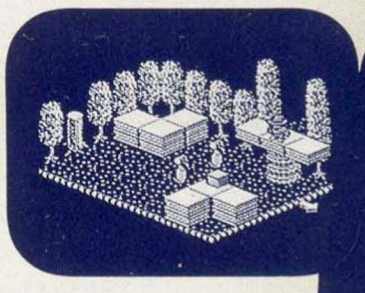






Calaveras andantes
Ojos malignos
Trolls de patas arqueadas
Bolas viscosas





Pieles atacantes
Arañas de tres patas
Colmillos del Demonio
Cabeza-pies de cuatro ojos

En algunas habitaciones hay enemigos y objetos colocados estratégicamente para mandar a Shadax al mismísimo infierno. También hay habitaciones con puentes y ladrillos que desaparecen sin previo aviso, dejando que el mago caiga sobre las púas envenenadas del suelo. Además hay minas flotando en el aire que bloquean el paso, y que explotan al mínimo roce.

COMO GANAR

Para ganar, Shadax tendrá que rescatar a la princesa Eleanor después de encontrar cada una de las seis piezas del mágico Báculo de Demnos antes de que sea destruido por las fuerzas del mal de Kâstleröck. Tambien deberá tener cuidado con las pociones mágicas y no derrocharlas inútilmente, ya que le serán de vital importancia para llegar al final del juego. Además deberá poner especial cuidado en la elaboración del mapa mágico. Este muestra puertas que no aparecen en la pantalla del juego o indica si hay habitaciones por encima o por debajo cuando no hay señales de entrada. Además, te ofrece la solución de muchos de los secretos del castillo prohibido y la oportunidad de completar esta peligrosa misión...

Pero recuerda, para sobrevivir a la traicionera fortaleza de Kâstleröck necesitarás algo más que unas pociones y un mapa mágico. Nacesitarás nervios de acero y mucho coraje para enfrentarte a situaciones nuevas. Necesitarás excepcionales reflejos y gran determinación para saber qué objetos hay que mover en cada momento. Necesitarás una mente clara y un deseo de triunfo que te ayuden a intentarlo una y otra vez. Pero ante todo necesitarás la convicción de que al final el bien siempre predomina sobre el mal.

Nintendo®

SPACO, S.A.
POLIGONO INDUSTRIAL DE TRES CANTOS
C/LA INDUSTRIA NO 8
28760 TRES CANTOS
MADRID-ESPAÑA

Printed in Japan